



**Belphegor**

Littérature populaire et culture médiatique

**14 | 2016**  
**Sérialités**

---

## De l'ensemble à la totalité : l'effet de monde dans les littératures de l'imaginaire contemporaines.

Anne Besson

---



### Electronic version

URL: <http://journals.openedition.org/belphegor/650>

DOI: 10.4000/belphegor.650

ISSN: 1499-7185

### Publisher

LPCM

### Electronic reference

Anne Besson, « De l'ensemble à la totalité : l'effet de monde dans les littératures de l'imaginaire contemporaines. », *Belphegor* [Online], 14 | 2016, Online since 10 October 2016, connection on 30 April 2019. URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/650> ; DOI : 10.4000/belphegor.650

---

This text was automatically generated on 30 April 2019.



Belphegor est mis à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International.

---

# De l'ensemble à la totalité : l'effet de monde dans les littératures de l'imaginaire contemporaines.

Anne Besson

---

- 1 Dans le contexte de la culture contemporaine où de tels projets ne cessent de se multiplier, la question se pose de savoir pourquoi une œuvre « fait monde » – ce qui lui vaut d'être donnée et/ou considérée comme un « autre monde » –, et pourquoi cet objectif semble aujourd'hui si largement partagé<sup>1</sup>, au point peut-être de se diluer quelque peu. Cet article se propose dès lors de dégager les grandes caractéristiques de ces univers fictionnels, sur un corpus d'œuvres de science-fiction et de *fantasy* nord-américaines saisies dans leurs différentes expressions médiatiques, en croisant histoire et poétique des genres de l'imaginaire. Un grand mouvement d'ensemble nous mènerait en effet, sur le dernier siècle<sup>2</sup>, de mondes progressivement constitués à partir d'ensembles faiblement cumulatifs, par adjonctions successives en aval, sur un temps long de la création et de la réception, à l'étape actuelle où l'affirmation du « monde », dont les procédés sont désormais parfaitement identifiés et normalisés, accompagne, voire précède, les œuvres et les usages chargés de lui donner forme. Faire monde, se dire monde, a longtemps été une question de volume, de taille critique à atteindre pour amorcer une lecture totalisante, alors que c'est devenu d'abord une façon de tirer parti d'un imaginaire cosmogonique et démiurgique qui fait *déjà* partie d'un bagage acquis des sensibilités contemporaines.
- 2 Dans l'orbite des théories de la fiction et notamment de son appréhension comme « monde possible », la notion de « monde fictionnel » désigne un type de projection *a priori* applicable à tout roman, à tout film, etc. Au-delà même, il y a aussi de nombreux mondes possibles internes à la fiction, par exemple ceux des opérations modales des personnages, et, sur un autre plan conceptuel encore, ceux engendrés par tout embranchement des hypothèses de lecture. On ne s'intéressera ici qu'aux seules œuvres qui se qualifient ou sont qualifiées de « mondes » par cette vulgate diffuse de la réception que les constructions théoriques contredisent et alimentent dans un même mouvement,

et même plus spécifiquement aux œuvres-mondes et univers fictionnels de la culture populaire contemporaine, en science-fiction et *fantasy*. En dépit de ces restrictions drastiques, se trouvent tout de même encore regroupées des réalités distinctes. Ainsi des œuvres, éventuellement isolées, représentent des mondes (alternatifs, multiples, fictionnels au second degré) : il existe des romans uniques qui parlent de multivers. Au contraire, il est des mondes qui émergent d'ensembles d'œuvres (il y en a d'abord une, puis une autre, et ça finit par faire monde) ou enfin d'autres « mondes » qui servent d'arrière-plan contextuel à des pratiques ludiques sans avoir toujours d'expression concrète directement accessible aux consommateurs.

- 3 Ces différentes dimensions convergent fréquemment, se soutiennent mutuellement et en viennent naturellement à se confondre. La plupart des exemples, et notamment les plus fameux, comme la Terre du Milieu ou *Star Wars*, sont à la fois des topographies et des ensembles : des descriptions d'univers, développées en plusieurs occurrences, qui elles-mêmes ont fait l'objet de prolongements fictionnels et notamment ludiques. À côté de ces mondes qui se déploient dans un ensemble toujours plus grand de fictions, la succession inverse se rencontre également : un ensemble de fictions converge en un monde, qui apparaît comme le résultat d'une mise en cohérence volontariste d'occurrences d'abord éparpillées, ou progressivement multipliées. Un tel cas correspond par exemple aux « *Marvel Universe* » et « *DC Universe* », du nom des grands éditeurs américains de *comics*, qui se partagent les principaux super-héros. Ces personnages sont supposés évoluer, et souvent interagir, dans un même « monde » (un très complexe multivers...). En réalité, pour cela un effort majeur est produit, par les auteurs et les fans, en dépit de difficultés de toutes sortes (topographiques, chronologiques...), dans le but de concrétiser les liens entre un ensemble d'œuvres (une réalité éditoriale) en lui donnant la forme – la stabilité – d'un monde (une réalité fictionnelle supra-diégétique).
- 4 Ce qui réunit le plus manifestement ces différents cas entremêlés, c'est la notion de dimension, réelle ou perçue. Le monde fictionnel alternatif se doit d'être vaste, conformément au sens de l'image spatiale et de ses exploitations (*tout un monde*). Les dimensions en question, spatiales et temporelles, superposent encore contenu narratif/diégétique (histoire du monde, parcours d'une quête) et matérialité des supports : le monde s'étend pour atteindre un certain « volume », en général sur plusieurs supports médiatiques. Le critère de quantité, la « vastitude », se traduit concrètement sur ce plan par la multiplicité et/ou la multiplication, des occurrences : plusieurs textes, d'un ou plusieurs auteurs, pour une série ou un cycle romanesques, plusieurs épisodes et *upgrades* pour une franchise vidéoludique, plusieurs saisons pour une série ou un feuilleton télévisés, plusieurs *strips*, fascicules, albums, pour les personnages récurrents ou les histoires à suivre des différents formats de BD, de *comics*, de *manga*.
- 5 L'idée de monde fonctionne comme un des principaux éléments fédérateurs des poétiques sérielles, à un niveau à la fois plus fin et plus multimédiatique que les genres ou les collections. Le « monde » partagé des œuvres oppose sa force centrifuge à des tendances centripètes, la puissante attraction de son orbite à la multiplication des satellites (multiplicité des mondes évoqués dans la narration principale ; multiplicité des occurrences participant de la construction fictionnelle, multiplicité des médias exploités, et des modes de réception possibles). On peut aussi penser, dans l'autre sens, que le postulat du monde *permet* cette multiplication en lui donnant prétexte. Si l'on peut donc lui attribuer un pouvoir d'agrégation tout à fait considérable, c'est à condition de bien comprendre ce « pouvoir » comme la traduction de la séduction qu'il exerce : d'un

puissant désir, aujourd'hui très visiblement partagé, de « faire des mondes » avec les seuls produits de l'imagination humaine. La conception contemporaine majoritaire de la réalité la considère comme émergeant du consensus sur son appréhension. Ces mondes-là en tout cas ne reposent explicitement sur rien d'autre que sur la volonté de tisser et de maintenir des liens, chez les créateurs, les producteurs et les consommateurs – types d'acteurs qui interagissent et se mêlent constamment dans ce domaine, comme le font leurs motivations dominantes, fantasme démiurgique, logique économique et passion compilatrice.

- 6 Un intense mouvement de *circulation*, transfictionnelle<sup>3</sup> et transmédiatique, vient donc encore accroître l'importance quantitative de ces ensembles et contribue à générer le sentiment du monde, c'est-à-dire d'une existence dépassant celle des seules occurrences concrètes : si l'ensemble est partout, il n'est nulle part, il surplombe les incarnations multiples qu'il semble alors, plutôt qu'il n'en émane, *susciter* comme un principe supérieur – autrement dit, qu'il transcende. Le « monde », « l'univers », c'est donc ce qui, à jamais inaccessible en tant que tel (l'impossible et désirable totalisation, l'incomplétude fatale), dépasse et regroupe les occurrences, leur donne leur cohérence, leur unité, tout en permettant leurs prolongements. Le monde va donc aussi être supposé plus pérenne que ses différentes expressions, et en effet, concrètement, il s'étend parce qu'il dure et pour durer, il doit s'étendre.
- 7 Une telle circulation entre des occurrences multiples trouve bien sûr ses causes, et entraîne des conséquences, dans le contenu des fictions. Le monde en effet est davantage ou en tout cas *d'abord* un décor (une « géographie imaginaire » au sens que lui donne Pierre Jourde<sup>4</sup>) et une encyclopédie (une « xéno-encyclopédie » en l'occurrence, pour reprendre cette fois le terme qu'emploie Richard Saint-Gelais à propos de la science-fiction<sup>5</sup>) qu'une « histoire » ou même des personnages. Dans le jeu de rôle par exemple, les supports préalables à la pratique, livrets et manuels, contiennent ce type de description, afin que les « maîtres du jeu » puissent disposer des informations utiles pour déterminer quelles histoires pourront au juste s'y dérouler. Dans le cas des jeux pré-programmés (jeux vidéo, jeux en ligne), s'y associe l'ensemble des règles régissant l'affordance, les possibilités mêmes de mouvement, de regard, et donc de découverte. Le même fonctionnement en deux temps, description du monde/développement des intrigues et des caractères, s'applique encore dans le cas de la « bible » d'une série télévisée.
- 8 On constate sur ces derniers exemples à quel point les expressions multimédiatiques des genres de l'imaginaire contemporains ont promu à un statut pseudo-documentaire ce « contenu » du monde (ce qu'il faut savoir sur ce monde dont on postule l'existence parallèle), et combien ils l'ont rendu accessible « à côté » de ses occurrences d'expression. Les cartes notamment donnent une forme concrète au décor, sur les supports imprimés mais aussi de manière très importante dans différents types de jeu vidéo et encore dans le cadre d'adaptations audiovisuelles. *Le Seigneur des Anneaux* de Peter Jackson (2001-2003) visualise le parcours de la Compagnie sur la carte de la Terre du Milieu, tandis que le générique de la série *Game Of Thrones* adaptée de George R.R. Martin (HBO, 2011- ), déjà fameux, nous fait découvrir une carte dont les principaux repères géographiques s'animent en révélant un jeu de rouages lorsque la caméra les survole. De manière plus massive, les glossaires ou, sur Internet, les encyclopédies participatives (les « Wiki »<sup>6</sup>) concrétisent une organisation (plus ou moins) hiérarchisée de connaissances. Ces données encyclopédiques et expérientielles vont ainsi être perçues comme indépendantes

des actualisations éventuelles du monde dans des parcours donnés. L'expérience du monde fictionnel se fait englobante et complète : pour prendre le cas de la fiction narrative écrite comme point de comparaison, tout se passe comme si on avait accès au « mode d'emploi » et aux travaux préparatoires d'un romancier, et que l'encyclopédie mentale construite et sollicitée par chaque lecteur se trouvait rédigée et mise à disposition de tous. De cette façon, le monde imaginaire apparaît comme existant bien *autre part* que seulement dans nos têtes...

- 9 L'idée de monde s'est donc aujourd'hui imposée et domine actuellement aussi bien la créativité individuelle, à laquelle Internet a ouvert un vaste espace d'expression, que les projets de développement de l'industrie culturelle. Celle-ci, à travers les concepts de « crossmedia » et « transmedia », cherche à maximiser des stratégies de convergence de production et d'exploitation – autrement dit, cherche à traduire, en logique économique, les développements simultanés, et inextricablement liés depuis une quinzaine d'années, de l'utilisation d'Internet, des genres du merveilleux et des supports ludiques, qui présentent de fortes associations, et donc d'une culture populaire à forte visibilité, portée par des communautés des fans à l'activité désormais largement diffusée.
- 10 Le moment contemporain, celui des petits magiciens et des vampires, du jeu vidéo comme premier média, des *young adults* et des MMORPG, des *fanfictions* et des sites communautaires répertoriant tout et n'importe quoi à propos de tout et n'importe quoi, est lui-même le produit d'une (courte) histoire dont il synthétise largement des traits antérieurs, même si la révolution numérique lui donne la dimension d'un bouleversement. On y rencontre d'ailleurs moult « vieux » mondes régulièrement actualisés, par définition plus connus et plus développés, plus « communs », plus familiers, que les nouveaux mondes qui se multiplient. Se trouvent ainsi actuellement réinvestis par exemple, par ordre chronologique d'apparition originale, la planète Mars/Barsoom de Burroughs<sup>7</sup>, l'édénique Narnia de C.S. Lewis<sup>8</sup>, la galaxie *Star Trek*<sup>9</sup>, l'univers *Warcraft*<sup>10</sup>. Les tendances au recyclage et aux adaptations croisées qui caractérisent les fictions de genre favorisent et entretiennent cette pérennité étonnante pour des œuvres souvent jugées périssables ou rapidement datées, pérennité qui est en réalité bien celle du monde qu'elles constituent.
- 11 Avant la période qui s'ouvre au tournant des XX-XXI<sup>e</sup> siècles, trois grands moments se dégagent dans ce dernier siècle d'histoire des mondes imaginaires, en réalité marqué par une certaine stabilité des pratiques au-delà du sentiment d'explosion quantitative récent. Au tournant des XIX-XX<sup>e</sup>, grande période des *dime novels*, Franck L. Baum, Edgar Rice Burroughs, ou encore Jules Verne puis Maurice Leblanc, et bien sûr Conan Doyle s'imposent comme des références, toujours pleinement actives dans le *steampunk* et la *fantasy* urbaine, d'inspiration néo-victorienne et néo-gothique, avec celles de H.G. Wells ou de Bram Stoker qui ne sont pas des créateurs d'univers ni même d'ensemble, mais des sources transfictionnelles majeures. La grande période des *pulps* s'étend ensuite du début des années 1930 (les *Cthulhu* de Lovecraft, qui constituent l'aboutissement de sa carrière<sup>11</sup>) au début des années 1950 (les *Narnia* de C.S. Lewis qui avait déjà une importante production derrière lui), en passant, sur cette période, par les *comics*, le *Conan* d'Howard<sup>12</sup>, Tolkien<sup>13</sup> et Asimov<sup>14</sup>. Enfin, une période 1965-1985 correspond à la diffusion auprès du très grand public et dans les médias (réception de Tolkien aux États-Unis à partir de 1965<sup>15</sup>, *Star Trek*, univers partagés suscités par les leaders des communautés de fans dans les années 70<sup>16</sup>, *Dune* de Frank Herbert<sup>17</sup>, *Star Wars*, jeux de rôle sur table, grandeur nature, premiers jeux de rôle vidéo<sup>18</sup>).

- 12 Ces étapes, ici balayées extrêmement rapidement, témoignent d'abord des tendances habituelles de l'histoire de la réception, en l'occurrence un double mouvement de stratification et de déformation. Les mondes les plus « anciens », ceux de la période d'émergence des genres de l'imaginaire, persistent, comme une couche de l'accumulation dont le caractère fondateur est en soi attirant, mais de façon fortement déformée, par le biais de signes reconnaissables mais souvent isolés, produits d'un processus de filtrage qui les aurait fait passer au crible d'un tamis de plus en plus fin. Il y a cependant bien transmission, de traits de monde et de modèles de mondes. L'importance de la récupération, du recyclage, a toujours été très grande dans les récits de genre, dans le cadre de filiations génériques plus ou moins longues mais, on le sait, c'est un trait massif de la postmodernité que l'accélération de tels cycles. Les inspirations tendent à se superposer et à se porter sur des modèles plus récents (déjà Frank Herbert, quand il écrit *Dune* à partir de la fin des années 60, semble en quelque sorte repartir de Tolkien et d'Asimov) et leur total à s'accroître – en particulier au fur et à mesure que les nouveaux médias (audiovisuels et ludiques) cherchent à leur tour leur inspiration aux mêmes sources, à la fois de plus en plus nombreuses et de plus en plus exploitées.
- 13 De manière plus distinctive, nos mondes alternatifs ont constitué une sorte de laboratoire de l'émergence du consommateur actif : l'histoire de leur réception est une histoire de ces « récepteurs » passionnés, ou du passage au premier plan de l'interaction producteurs/consommateurs, qui a été repérée comme un grand trait contemporain mais à laquelle l'espace sériel du *world building* a très tôt ouvert un vaste terrain de jeu. Pour revenir aux grands auteurs de la période 1930-1950, Lovecraft, Howard, Tolkien, Asimov, dont les mondes figurent toujours au rang des plus visités, il est remarquable que chaque fois une œuvre laissée à l'état parcellaire constitue le point de départ. Ce n'est que dans un second temps que le monde s'est constitué par complétion, selon des stratégies de totalisation chaque fois un peu différentes. Si la réception ne fait pas le monde, mais commence par l'investir, elle joue bien à ce stade un rôle majeur, sous la forme, pour Lovecraft, d'un passage de relais encouragé par l'auteur de son vivant entre des continuateurs parfois contestés, mais dont les travaux « autour » des lieux et dieux lovecraftiens sont dans l'ensemble respectueux et respectés<sup>19</sup>.
- 14 Le cas de l'usurpation éditoriale est illustré par l'œuvre de Robert Howard, qui se donne la mort en 1936 et dont Lyon Sprague de Camp devient l'exécuteur littéraire à la fin des années 60, s'appropriant véritablement cette œuvre importante. Avec Lin Carter, il entreprend de « rééditer », notamment, les nouvelles de Conan, les réorganisant, les complétant pour imposer une certaine continuité à ces récits, avant de produire de nouveaux épisodes et d'encourager différentes adaptations dans les années 1980. Ce rôle des deux hommes, qui se voulaient « continuateurs posthumes » a été, à juste titre, très vivement critiqué<sup>20</sup>. Il reste cependant que Carter et De Camp, par ailleurs grands animateurs de l'émergence de la *fantasy* américaine, avec tous les traits stéréotypiques qu'on lui connaît, ont joué un rôle décisif de transmission et d'expansion de l'œuvre d'Howard en assurant du moins sa *popularité* continue. Cela a certes donné, pour Conan, Schwarzenegger et Musclor<sup>21</sup>, mais cela a aussi rendu possible le retour aux sources auquel se consacre Patrick Louinet, qui réédite et traduit l'ensemble des textes originaux de Howard<sup>22</sup> : l'expansion, trahison, a pourtant permis à l'œuvre d'accéder à la fameuse pérennité du « monde » et ainsi de survivre dans une mémoire largement partagée.

- 15 L'œuvre de Tolkien a connu une courbe historique très similaire, mais, mieux protégée que les deux précédentes, ses appropriations ont été plus indirectes : il y a eu constitution de mondes « comme » la Terre du Milieu, qui reste pour sa part inviolée, tout en ayant inspiré, via le corpus de *fantasy* épique, romans et jeux, et donc au fil d'opérations de simplification mais aussi de panachage, une part importante de la culture populaire contemporaine<sup>23</sup>. Asimov de son côté, parce qu'il appartenait à sa communauté de réception, a pleinement participé au processus, mais en deux étapes là encore. Il avait en effet mis en sommeil, à partir de 1958, une œuvre constitué d'ensembles relativement courts et disparates ; et ce n'est qu'après qu'ils ont accédé à une large reconnaissance de la communauté des amateurs de SF et fait l'objet de tentatives d'adaptations diverses<sup>24</sup>, que l'auteur va finalement « céder » aux pressions éditoriales, au début des années 1980<sup>25</sup>, pour reprendre, relier et « compléter » – en fait, il triple le volume d'ensemble ! – ce qui devient une seule vaste histoire du futur interplanétaire.
- 16 Dans tous les cas, on le voit, le rôle de la réception est loin de se réduire à continuer de lire un/des livre(s) au fil du temps. Il consiste davantage à investir et à développer un monde, en y usurpant le cas échéant le rôle du créateur. SF et *fantasy* s'y prêtent bien sûr idéalement, parce qu'il s'agit de décrire d'autres mondes, mais surtout parce que ces genres eux-mêmes, en particulier dans leur configuration des années 1960-70 aux États-Unis, en sont venus à constituer une sorte de « milieu », où se retrouvent toujours les mêmes noms, au cœur d'une bouillonnante activité mi-professionnelle mi-fanatique. Il n'y a donc plus besoin d'être un maniaque ou un polygraphe effréné, comme l'étaient tous les auteurs cités jusqu'ici, pour concevoir et alimenter un monde : il suffit de s'y mettre à plusieurs, c'est même une obligation pour tous les médias collaboratifs, et les nouvelles technologies vont ensuite considérablement fluidifier le processus.
- 17 L'étape de développement la plus récente est dès lors seulement marquée par une accentuation, il est vrai massive, de tendances préexistantes : on note en particulier l'accélération de la « mise en chantier » du monde, opération autrefois très longue, toujours aussi lourde mais beaucoup plus rapide puisque l'objectif des projets hollywoodiens multimédias consiste autant que possible à lancer les « produits » simultanément. Ainsi l'ensemble du monde serait « livré » d'un coup, charge au public de s'en emparer : le hiatus entre ensemble et monde est voué à disparaître. Les grandes tendances actuelles, exploitation des synergies médiatiques (la « culture de la convergence » de Henry Jenkins<sup>26</sup>), et valorisation des apports du consommateur (élevée au rang de dogme par le Web 2.0 et ses *users generated contents*), doivent donc selon moi être comprises comme résultant d'une « compétence » fictionnelle progressivement acquise, partagée et toujours raffinée. Un certain nombre de développements narratifs peuvent désormais être « économisés », soit qu'ils restent à l'état implicite, reposant sur des données suffisamment communes pour être déployées par les usages individuels, soit qu'ils se trouvent confiés directement aux amateurs, comme c'est le cas avec le *modding* des jeux vidéos<sup>27</sup>, ou à travers l'encouragement de l'appropriation par les *fanfictions* et les discussions sur forums, notamment dans le secteur en plein développement de la littérature pour adolescents. Désormais publiques, ces créations participent massivement à l'implémentation rapide du monde.
- 18 Le lien de telles constructions au vécu individuel (le désir d'y vivre : en agissant/jouant « dedans », ou en en faisant « sortir » des produits dérivés qui nous entourent au quotidien) s'est également nettement accentué depuis l'avènement et la multiplication des mondes en ligne et du partage des passions. La présence « en nous » des mondes

prend diverses formes, celles des univers partagés et persistants des jeux en ligne, des différents « simulateurs de vies », ludiques ou non, comme les *Sims*, *Habbo Hotel*, *Second Life*, mais aussi les citoyennetés virtuelles (que ce soit les passeports de Groland ou l'appartenance à la fraternité Jedi...) et les enclaves imaginaires dans le réel (on peut passer ses week-ends dans un certain nombre de reconstitutions utopiques ou uchroniques). Si le parcours de cet article menait des « ensembles » aux « mondes », il semble dès lors qu'on puisse craindre désormais que notre ère du « tout-monde » ne menace dans une certaine mesure l'existence des ensembles eux-mêmes, leur constitution et leur juste perception. Certains indices vont dans ce sens d'une dilution des vieux mondes (et des moins vieux : accélération oblige, Harry Potter est déjà un ancêtre surexploité) dans la concurrence féroce et la réduction à des « éléments d'attraction »<sup>28</sup>. L'obsolescence rapide d'ensembles-mondes à succès (on peut penser à *Matrix* ou à *Arthur et les Minimoys*<sup>29</sup>) semble pointer vers un risque de « saturation ». Les possibilités d'archivage des mondes numériques posent aussi question : quelle mémoire gardera-t-on de ce qui s'y passe<sup>30</sup> ? La mort ou la non-existence guettent pour leur part des projets avortés, vendus d'emblée comme mondes mais n'accédant pas à la totalisation de l'ensemble<sup>31</sup>. L'œuvre-monde, nouveau grand prédateur culturel, doit veiller à ne pas saccager son écosystème surexploité si elle ne veut pas basculer rapidement dans les espèces en voie de disparition.

---

## NOTES

1. Les remarques qui suivent forment l'armature de la première partie de mon ouvrage *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, paru depuis l'écriture de cet article, CNRS Éditions, 2015.
2. Il ne s'agit pas d'ignorer la très riche histoire antérieure des œuvres-mondes au fil des avatars successifs de la culture populaire : d'autres articles de ce numéro en rendront compte.
3. Sur la notion de transfictionnalité, migration de données diégétiques (essentiellement, de personnages) à hauteur de fiction, voir Richard Saint-Gelais, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Seuil « Poétique », 2011, et le collectif *La Fiction, suites et variations*, René Audet et Richard Saint-Gelais (dir.), Québec/Rennes, Nota Bene/PUR, 2007.
4. Pierre Jourde, *Géographies imaginaires. De quelques inventeurs de mondes au XX<sup>e</sup> siècle*, Paris, José Corti, 1991.
5. Richard Saint-Gelais, *L'Empire du pseudo : Modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, coll. « Littérature(s) », 1999, p. 140.
6. Voir Benoît Berthou, « Fiction et forme encyclopédique : Wookieepedia, Dragon Ball Wiki et Cie. », *Strenæ* [En ligne], n° 2, « Les formes de la fiction dans la culture pour la jeunesse » (Matthieu Letourneux, dir.), 2011, URL : <http://strenae.revues.org/420>.
7. Le premier volume des aventures de John Carter, *Under the Moons of Mars*, paraît de juillet à octobre 1912 dans *All-Story Magazine*, le roman étant ensuite publié, en 1917, sous le titre *A Princess of Mars* (Chicago, McClurg. Le film *John Carter* d'Andrew Stanton (Disney, 2012) a été un énorme échec commercial.



8. Les « *Chroniques de Narnia* », 7 volumes, sont parues entre 1950 et 1956. Trois films ont pour l'heure été tirés des trois premiers volumes (par ordre d'écriture), en 2005, 2008 (films d'Andrew Adamson) et 2010 (20th Century Fox, Michael Apted).
9. La série télévisée originale, créée par Gene Roddenberry, a été diffusée en 1966-1969 sur NBC. Un premier film de J.J. Abrams (*Star Trek*) est venu relancer en 2009 un univers multimédiaïque très fourni.
10. Le premier jeu vidéo *Warcraft, Orcs and Humans*, marque en 1994 le début du succès du studio Blizzard Entertainment. Le MMORPG *World of Warcraft* le parachève à partir de 2004.
11. « L'Appel de Cthulhu », longue nouvelle rédigée en 1926, paraît en 1928 dans *Weird Tales*. L'auteur s'y consacre jusqu'à sa mort en 1937.
12. Les premières nouvelles consacrées à ce personnage paraissent dans *Weird Tales* à partir de 1932-33.
13. *The Hobbit*, 1937, *The Lord of the Rings*, 1954-55.
14. Les nouvelles de ce qui deviendra l'Histoire du futur paraissent à partir de 1940, les recueils et romans dès le début des années 50.
15. Voir Anne Besson, entrées « Réception, États-Unis », « Fans », « Culture populaire » et « Successeurs et imitateurs » du *Dictionnaire Tolkien*, Vincent Ferré (dir.), Paris, CNRS Éditions, 2012.
16. Par exemple « *Thieves' World* », création partagée avec une « bible » pour guide de départ, sous la houlette de Robert L. Asprin : pour la « première période », douze anthologies parues chez Ace Books entre 1979 et 89, auxquels s'ajoutent six romans (*a minima* : d'autres ont par exemple été écrits autour de personnages « récupérés » par les auteurs de certaines nouvelles), une série de *comics* en 6 épisodes en 1985 et des jeux de rôles (à partir de 1981).
17. *Dune*, Philadelphie, Chilton Books, 1965 ; *Dune Messiah*, New York, Putnam, 1969 ; traduction des deux volumes, Michel Demuth, Robert Laffont « Ailleurs et Demain », 1975.
18. Respectivement au début des années 70 (*Donjons et Dragons*, 1974) et au début des années 80 pour les GN comme les RPG sur ordinateur (le premier épisode d'*Ultima*, pour Apple II, date de 1981).
19. Le principal protagoniste de cette histoire posthume de Cthulhu a été jusqu'à sa mort en 1971 August Derleth, notamment co-fondateur des éditions Arkham, continuateur de l'œuvre et éditeur de la correspondance.
20. Pour une synthèse de la (courte) histoire critique de Howard (méconnaissance, réhabilitation en cours), voir l'article de Patrice Louinet, « Robert E. Howard, founding father of modern *fantasy* for the first time again », *Contemporary French & Francophone Studies : SITES*, Routledge, numéro 15.2, Anne Berthelot et Alain Lescart (dir.), p. 163-170. Et pour une recension des corpus dérivés, dans *Les nombreuses vies de Conan* (Simon Sanahujas *et alii*, Lyon, Les Moutons électriques « Bibliothèque Rouge », 2008), chapitres 5 (« Les vies parallèles de Conan ») et 6 (« Les rivaux de Conan »).
21. Arnold Schwarzenegger incarne Conan dans le film de John Milius (*Conan the Barbarian*, 1982). Musclor était le personnage-phare des « Maîtres de l'univers », gamme de jouets Mattel appuyée sur une série télévisée d'animation diffusée en France entre 1983 et 1985.
22. La « collection Howard », réédition et traduction de l'œuvre intégrale menée par Louinet chez Bragelonne depuis 2007, devait comporter douze volumes et les dépassera probablement.
23. Voir mes articles « La Terre du Milieu et les royaumes voisins : de l'influence de Tolkien sur les cycles de *fantasy* contemporains », Vincent Ferré (dir.), *Tolkien, trente ans après*, Paris, Christian Bourgois, 2004, p. 357-379 et « Fécondités d'un malentendu : la postérité de Tolkien en *fantasy* », in *Tolkien aujourd'hui*, Michael Devaux, Vincent Ferré et Charles Ridoux (dir.), Presses Universitaires de Valenciennes, 2011, p. 197-209.

24. La trilogie de Fondation a été élue « meilleure série de tous les temps » à la Convention mondiale de Science-Fiction à Cleveland en 1966. Une adaptation cinématographique des *Robots* a été envisagée à la fin des années 1970, à laquelle a notamment travaillé Harlan Ellison.

25. Avec *Foundation's Edge* (Fondation foudroyée) en 1982.

26. *Convergence culture, Where old and new media collide*, New York et Londres, New York University Press, 2006.

27. Les « modifications » (détournements, appropriations créatives) des jeux par leurs consommateurs : voir par exemple Tanja Sihvonen, *Players Unleashed: Modding the Sims*, Amsterdam University Press, 2011 ou l'article de Matt Kelland, « From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima », *The Machinima Reader*, Henry Lowood et Michael Nitsche (dir.), Cambridge (Mass.) et Londres, The MIT Press, 2011, p. 23-35.

28. Hiroki Azuma relaie ainsi le lexique des otakus, qui qualifient de « kyara-moé » ou « éléments d'attraction », les traits qui les retiennent dans une fiction et vont pouvoir faire l'objet d'une érotisation (*Génération Otaku, les enfants de la postmodernité*, 2001, trad. Corinne Quentin, Paris, Hachette Littératures, coll. « Haute tension », 2008, p. 66).

29. La trilogie filmique des frères Wachowski date de 1999-2003. Celle consacrée à Luc Besson à l'adaptation de ses propres romans (4 romans, Éditions Intervista, 2002-2005) de 2006-2010.

30. Voir l'article de Henry Lowood, « Video Capture: Machinima, Documentation and the History of Virtual Worlds », *The Machinima Reader*, op. cit., p. 3-21.

31. C'est essentiellement le cas quand un budget important est nécessaire au développement, donc dans les médias audiovisuels : ce sont des projets de films ou de trilogies filmiques non aboutis (l'adaptation de la trilogie *His Dark Materials* de Philip Pullman réduite à son seul premier épisode, *The Golden Compass*, Chris Weitz, 2007) ou des séries amputées (les exemples sont innombrables : ainsi *Firefly* et *Dollhouse* de Joss Whedon, créateur adulé de *Buffy the Vampire Slayer*, arrêtées faute de résultats d'audience suffisants au bout respectivement de seulement une et deux saisons).

## ABSTRACTS

Cet article est consacré à l'opérateur sériel que constitue « le monde » ou « l'univers » dans les genres de l'imaginaire spontanément cosmogoniques que sont la science-fiction et la *fantasy*. Après avoir distingué différentes modalités de ce qui est donné et perçu comme « monde », et en avoir dégagé les principales caractéristiques communes, l'analyse propose une archéologie des grandes étapes de leur développement sur un siècle, afin de mieux cerner les spécificités de leur remarquable inflation contemporaine.

## INDEX

**Mots-clés :** monde, univers, ensemble, science-fiction, fantasy, Lovecraft, Howard, Tolkien, Asimov

## AUTHOR

### ANNE BESSON

Université d'Artois, Arras, E.A. « Textes et Cultures »

Anne Besson est Professeur en Littérature Générale et Comparée à l'Université d'Artois (Arras). Spécialiste des ensembles romanesques en littératures de genre et de grande diffusion contemporaines, particulièrement en science-fiction, fantasy et littérature de jeunesse, elle est l'auteur de *D'Asimov à Tolkien, cycles et séries dans la littérature de genre* (CNRS Éditions, 2004), de *La Fantasy* (Klincksieck, collection « 50 questions », 2007), et de *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain* (CNRS Éditions, 2015). Impliquée dans l'organisation et la diffusion des activités de recherche, co-fondatrice de l'association « Modernités médiévales », elle a organisé plusieurs colloques et coordonné une douzaine d'ouvrages collectifs.